GAME BOY ADVANCE™

AGB-A62P-EUR

MEGAMAN ZERO 2

CAPCOM®

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 Multiplayer Setup
6 War and Resistance
8 Reploids
12 Boss Bad Guys
13 Getting into the Game
14 Default Controls
18 Sub Screen
20 Cool Moves
22 Sub Weapons
23 Form and EX Skill
24 Special Items
25 Cyber Elves
26 Saving Your Game Results
27 Two Player Challenge

MEGAMAN ZERO 2 MULTIPLAYER SETUP

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

YOU NEED:

2 Game Boy Advance™ systems
2 Megaman™ Zero 2 Game Paks
1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

MAKING THE CONNECTION

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF. Insert a Megaman™ Zero 2 Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems. Turn on the systems.

IMPORTANT: The system connected to the smaller plug is 1P.

NETWORK PLAY

With two Game Boy Advance™ systems connected by a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, two players can play Megaman™ Zero 2 simultaneously. When you are ready for network play, select LINK in the Subscreen.

The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- It is connected to the cable.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

MEGAMAN ZERO 2 WAR AND RESISTANCE

IN THE DISTANT PAST...
...the humans and Reploids of the world were nearly annihilated in an apocalyptic war perpetrated by the Sigma Virus. The terrors of war brought about an unstable truce. Before long, the Reploid's military strength together with the Cyber Elves' rise to power changed the face of global conflict. Never-ending war became possible!

Megaman X thwarted this monstrous situation by creating a utopia for humans. Though he soon became the ruler of "Neo Arcadia," X suddenly vanished! News of his disappearance was kept secret, while finding a replacement became a national emergency! One scientist took this mission seriously. Ciel, who had devoted her lifework to the peace and harmony of the world, created an X Double.

In Neo Arcadia, Reploids were being captured and punished. Leading the innocent Reploids, Ciel escaped these new horrors and built an underground Resistance Base. Ciel and her forces put up a strong fight as many Reploids were relegated to the disposal units.

ZERO THE HERO
An old forgotten legend became Ciel's last hope as she entered a dilapidated basement shelter. There, a miracle occurred — long-lost Megaman Zero emerged from the shadows! With Zero's return, Copy X, the ruler of Neo Arcadia, was overthrown. Ciel and her people were able to survive their worst crisis yet! But Zero did not return to Resistance Base. Ciel and her followers fled the half-destroyed Resistance Base to join up with another opposition Resistance Army.
Drastically changing its plan, Neo Arcadia decided to put Harupuia, one of the Four Generals, in charge. While Ciel and her wandering band started their lives at the new Resistance Base, injured Zero was still being chased by the Neo Arcadian forces.

IT HAS BEEN A YEAR SINCE THE INCIDENT...
AND IT'S TIME FOR THE TIDES OF WAR TO TURN....

MEGAMAN ZERO

Our hero recently awoke from 100 years of slumber to fight the Neo Arcadia. Wounded during his victorious battle with Copy X, Zero again vanished ...

CIEL

This top scientist is credited with the development of Reploids and Cyber Elves. With the onset of war, Ciel resigned her post to devote herself to peace as a Resistance leader.

COMMANDER ELPIZO

Replacing the busy energy researcher Ciel, Elpizo is the acting commander in charge of military tactics.

CERVEAU

Cerveau specializes in technical engineering. He took charge of healing Zero's injuries and improving war weapons. At Resistance Base, he is the man to ask for any weapon questions.

RESISTANCE COMPANIONS

Though Reploids, Ciel's co-workers at Resistance Base are extremely humanlike, with unique, individual personalities.

SAGE HARUPUIA

Since the defeat of Copy X, Harupuia assumed the leadership of Neo Arcadia. As the second of the Four Generals, he carries on the plans of Copy X, defending humans and destroying the Reploids who threaten Neo Arcadia. He has power over wind and electricity.

MEGAMAN ZERO 2

FAIRY LEVIATHAN

The third of the Four Generals, Leviathan's seductive moves confuse Zero in battle. She controls ice and water. Her power in underwater fights is legendary!

FIGHTING FEFNIR

Fefnir's forte is starting trouble among the Four Generals. He expresses himself best through fighting, and commands earth and fire.

BOSS BAD GUYS

HYLEG OUROBOCKLE
This "dim forest sneak" sits tight in the Ducis Jungle, ready to ambush invaders. He summons Altoloids, the enormous snake-like Mekaniloid.

POLER KAMRUS
This icy she-bear serves Leviathan. One of the strongest Mutis Reploids, she lurks in the giant body of Rushing Crow.

PHOENIX MAGNION
A master of mesmerisation, he makes enemies hallucinate - and then they panic!

PANTER FLAUCLAWS
Panter's fast moves confuse the enemy. When closing in for the death blow, he discharges 100 million volts of electric current.

KUWAGUST ANCHUS
An officer in Harupuia's Fire Army. Kuwagust is like a stone wall — nearly impossible to knock down.

BURBLE HEKELOT
The armed guard of Notosu Forest. Burble shows no mercy and takes no prisoners.

GETTING INTO THE GAME

MAIN MENU
At the Title screen, press START to open the Main Menu. Use the Control Pad to highlight your option choice, and then press START or the A Button.

- New Game - Start a brand new game.
- Continue - From the menu that opens, select a saved game. You'll resume the game from the point where it was saved.
- Game Link - Go head-to-head with a friend. See pages 4 - 5 for Multiplayer Setup.

MISSION SELECT
On this screen, the Commander's Office orders up your next mission. Stand at center stage and converse with the Commander to choose your mission. (You can skip missions already completed.)

DEFAULT CONTROLS (TYPE A)

START
- Start game (skip movie)
- Open Sub Screen

CONTROL PAD
- Highlight menu options
- ←/→ Move Zero
- ↑/↓ Climb ladders
- ↑ Talk/Enter doorways

A BUTTON - JUMP
- Confirm on menus
- Jump

B BUTTON - MAIN
- Cancel on menus
- Attack
- Use Sub Weapon (hold down R Button and press B Button)

L BUTTON - DASH
- Dash
- View Cyber Elves List on Sub Screen

R BUTTON - SUB WEAPON
- Use Sub Weapon (hold down R Button and press B Button)

SELECT - not used

MEGAMAN ZERO 2

OPTION MODE - CHANGING THE CONTROLS

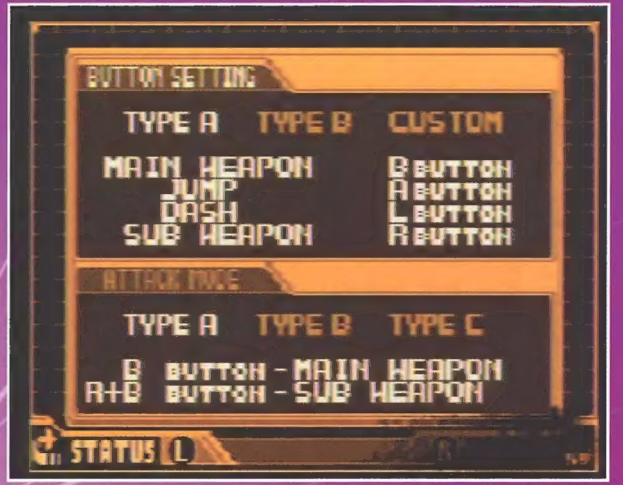
During play, press START to open the Sub Screen (see page 18) and then press the R Button.

In Option Mode you can change the Attack, Jump and Sub Weapon controls by selecting Type A, Type B or Custom.

HOW TO USE SUB WEAPONS

Type A – Hold down the Sub Weapon button, then press the Main button.
Type B – Press the Sub Weapon button only.
Custom – Tap the Sub Weapon button to toggle ON, then press the Main button.
Tap the Sub Weapon button again to toggle OFF.

MEGAMAN ZERO 2



SUB SCREEN

Press START during play to open the Sub Screen. Below is a rundown of what you'll see. For some items, press the Control Pad ⬆/⬇ to highlight the item, press the A Button, and then press ⬅/➡ to change the setting. For other items, highlight the item and press the A Button to use it. Finally, for certain items, press the L Button or R Button to see a sub menu. To enter Option Mode, press the R Button.

1 Remaining Lives
2 Your Level — S, A, B, C, D, E or F (first level)
3 Your Energy Level (use Cyber Elves to reach max value)
4 Main Weapon (select, press the A Button, then ⬅/➡ to change)
5 Sub Weapon (select, press the A Button, then ⬅/➡ to change)
6 Message Window
7 Your Total Play Time
8 Your Energy Crystals (see page 24)
9 Your Code Name (see page 26)

MEGAMAN ZERO 2 COOL MOVES

STANDARD ATTACK
- Press the Main button to fire your current weapon.

CHARGE ATTACK
- Once you pass different requirements and get powered-up, you can perform a Charge Attack by pressing the Main button and holding it down briefly.
- Your progress through the game unlocks advanced weapons and new skills!

JUMP
- Press the Jump button.
- The longer you hold down the Jump button, the higher you'll jump.
- Press the Control Pad ⬅/➡ to aim your jump.
- When jumping or kicking the wall, press the Dash button to jump farther.

MEGAMAN ZERO 2

DASH
- Press the Dash button for a short distance sprint.
- You can also sprint by pressing the Control Pad ⬅/➡ twice quickly.

WALL KICK
- When you're close to a wall, press the Jump button for a wall kick!

LADDER CLIMB
- Move close to a ladder and press the Control Pad ⬆/⬇ to climb up and down.
- Press the Jump button to hop off the ladder.

SUB WEAPONS

BUSTER SHOT

- Buster Shot is an effective short range weapon. It is an older model of the hand-held weapon used by the Resistance, upgraded by the Z Saber.
- Zero has the Buster Shot from the start of a mission. When Buster Shot is charged up, it discharges a powerful attack.

Z SABER

- Zero inherited this sword during his century-long sleep.
- Even though it is the most destructive Sub Weapon, it can only be used in hand-to-hand combat. Timing is crucial to success!
- When charged up, the Z Saber can perform successive EX Skill Tricks and Charge Attacks.

CHAIN ROD

- Cerveau fashioned this new weapon from Triple-Load.
- Chain Rod pins enemies and depends [illegible] on the [illegible].

SHIELD BOOMERANG

- This is your total defense solution against the enemy's energy [illegible].
- It can charge [illegible] during the [illegible]. Once it's fully charged, you can throw it far into the distance and it will return like a [illegible].

FORM AND EX SKILL

MEGAMAN ZERO 2

FORM

At the end of a mission, Zero is suddenly empowered with a special latent ability, the Form. You'll now control the Form, and can use its offensive power, defensive power and speed to fight the Boss!

Go to the Sub Screen and use the Control Pad to select a Form.

Then press the A Button to change into that Form.

EX SKILL

If your level is either S or A when you defeat the Boss, you can take away the Boss's EX Skill. You can then use the EX Skill either as an attack or as a special trick to take something away from a Boss.

EX Skill takes effect when Element Chips are equipped (see page 24).

MEGAMAN ZERO 2 SPECIAL ITEMS

Without special items, you won't be able to complete your missions!
You earn them by defeating enemies. Check your map to see their locations and run over them to pick them up.

- Life Energy – Refuels your energy in small, large and extra large (full recovery) doses. If your energy level is already full, Life Energies you collect are stored in the Sub Tank.
- Energy Crystal (EC) – Replaces energy source and crucial for the growth of Cyber Elves; small size increases to 4, large size to 16.
- Z Panel – Increases remaining lives by 1 (up to 9).
- Element Chip – Acquired from certain defeated Bosses. Element Chips take effect during Charge Attacks.
- Sub Tank – Stores extra energy. Use a Sub Tank from the Sub Screen to recover your energy.
- Cyber Elf Box – Break these open to find Cyber Elves.

MEGAMAN ZERO 2 CYBER ELVES

Cyber Elves are famous for appearing just when Zero is in a pinch! They are invoked by a unique program specialty created to aid you in different situations. Cyber Elves are hidden throughout the missions and may also appear in certain circumstances. Some of them need time to grow before you can put them to good use.

HOW TO USE CYBER ELVES

- First, talk to Ciel at Resistance Base, and download the Cyber Elf data to the Sub Screen. Then:
- On the Sub Screen, press the Control Pad ⬆ / ⬇ to select the Cyber Elves icon.
- Press ⬅ / ➡ to select different Cyber Elf images.
  You'll see the Cyber Elf's name, special characteristics and conversation in the Message Window.
- Press the A Button to use the selected Cyber Elf.

SAVING YOUR GAME RESULTS

When you're ready to save your game, go to the Resistance Base and talk to Ciel. When she asks, "Do you want to save?" select Yes. Your current location, total number of Cyber Elves and button settings will be saved. You can save up to six games before having to overwrite old data.

- IMPORTANT! IF YOU TURN OFF THE POWER OR REMOVE THE GAME PAK WHILE SAVING, YOUR DATA WILL BE LOST.

When you beat the Boss and clear the mission, a Result screen opens. You get scores and a Code Name based on your performance.

- Mission – Overall performance (1 — 20 points).
- Clear Time – How fast you cleared the mission (1 — 20 points).
- Enemy Count – How many enemies you defeated (1 — 15 points).
- Damage – How much damage you incurred (1 — 15 points).
- Retry – The fewer Retrys you used, the better (1 — 15 points).
- Elf – Unused Elf time adds 15 points; time used subtra[illegible]
- Level – Average score of all missions cleared so fa[illegible]
- Code Name – Your ranking based on weapons used a[illegible] during the mission. In the first mission, your [illegible]
- Message Window – Displays Forms and EX Skills [illegible]

TWO PLAYER CHALLENGE

Play the fast-action challenge with your friends! Winners earn Energy Crystals (losers lose energy!).

1. Set up for two players (see page 4).
2. At the Main Menu, both players choose Game Link and press START or the A Button.
3. On the Mode Select screen, one player then chooses a game mode and presses START or the A Button.
4. Both players then load data (Energy Crystals earned during the fight are saved to the loaded data).
5. From the Communications sub screen, both players choose their own Forms, Weapons and Elements.
6. Press START. If your opponent is also ready, let the fight begin!

TWO PLAYER GAME MODES

- Time Attack – Get a goal somewhere in the stage. After three tries, the player with the shortest time to the goal wins!
- [illegible] – Defeat the most enemies from the generators within the time limit and win!
- [illegible]st Item – Collect the most items from the map within the time limit to win!

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time)
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction) The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in any way.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

INHALT

Mehrspieler-Setup
62 Krieg und Widerstand
64 Reploiden
68 Boss-Gegner
69 Der Einstieg in das Spiel
70 Standardsteuerung
74 Unterbildschirm
76 Coole Moves
78 Zweitwaffen
Form und EX-Fähigkeit
80 Spezialgegenstände
81 Cyberelfen
82 Speichern der Spielergebnisse
Module für zwei Spieler

MEGAMAN ZERO 2 MEHRSPIELER-SETUP

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

DU BRAUCHST:

2 Game Boy Advance™-Systeme
2 Megaman™ Zero 2-Spielmodule
1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

1. Beide Game Boy Advance™-Systeme müssen ausgeschaltet sein. Setze ein Megaman™ Zero 2-Spielmodul in jedes der Game Boy Advance™-Systeme ein.
2. Schließe das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an die externen Erweiterungsanschlüsse der beiden Game Boy Advance™-Systeme an.
Schalte beide Systeme ein.

Das System, das an den kleineren Stecker angeschlossen wurde, ist Spieler 1.

Wenn zwei Game Boy Advance™-Systeme mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel verbunden werden, können zwei Teilnehmer gleichzeitig Megaman™ Zero 2 spielen. Wenn du startklar für das Netzwerkspiel bist, wähle LINK auf dem Unterbildschirm.

Das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel funktioniert möglicherweise nicht, wenn
- es nicht zum Game Boy Advance™-System gehört.
- es nicht richtig angeschlossen ist.
- es mit dem Kabel verbunden ist.
- mehr als zwei Game Boy Advance™-Systeme verbunden werden.

MEGAMAN ZERO 2 – KRIEG UND WIDERSTAND

VOR LANGER, LANGER ZEIT ...

... wurden Menschen und Reploiden auf der Welt in einem apokalyptischen Krieg gegen den Sigma-Virus fast ausgerottet. Die Schrecken des Kriegs führten zum Waffenstillstand, doch das Misstrauen lebte fort. Schon bald eröffnete die Militärmacht der Reploiden gemeinsam mit dem Aufstieg der Cyberelfen an die Macht eine neue Form des globalen Konflikts: Unendlichen Krieg!

Megaman X wendete dieses schreckliche Schicksal durch die Erschaffung einer Utopia für die Menschheit ab. Schnell wurde X zum Herrscher über "Neo Arcadia", doch dann verschwand er plötzlich. Seine Abwesenheit wurde gefürchtet, doch die Suche nach einem Nachfolger wurde zur Notwendigkeit für das Land. Eine Wissenschaftlerin nahm diese Aufgabe besonders ernst. Sie hatte ihr Leben in den Dienst des Weltfriedens gestellt. Sie erschuf einen X-Doppelgänger.

In Neo Arcadia wurden Reploiden gefangen genommen und getötet. Als Anführerin der "unschuldigen Reploiden" ging Ciel in den Untergrund und organisierte den Widerstand. Ciel und ihre Truppen kämpften voller Entschlossenheit gegen die Vernichtung der Reploiden.

ZERO DER HELD

Eine uralte Legende wurde Ciels letzte Hoffnung, als sie einen zerfallenen Kellerbunker betrat. Dort geschah ein Wunder – der totgeglaubte Megaman Zero trat aus dem Schatten hervor! Mit Zeros Rückkehr endete die Herrschaft von Copy X über Neo Arcadia. Ciel und ihre Anhänger hatten ihre schwerste Krise überstanden. Doch Zero kam nicht zum Stützpunkt des Widerstands, Resistance Base. Alarm! Ciel und ihre Anhänger verließen die Ruinen des Stützpunkts und schlossen sich einer anderen Widerstandsarmee an.

In einer überraschenden Kehrtwende setzte Neo Arcadia Harpuia, einen der vier Generäle, als Herrscher ein. Während Ciel und ihr Gefolge ihr Leben am neuen Stützpunkt begannen, wurde der verletzte Zero noch immer von den Streitkräften Neo Arcadias gejagt.

SEITHER IST EIN JAHR VERGANGEN ...
UND ES IST AN DER ZEIT, DASS DER KRIEG EINE WENDE NIMMT

MEGAMAN ZERO

Unser Held erwachte vor kurzem aus einem hundertjährigen Schlaf und nahm den Kampf gegen Neo Arcadia auf. In seinem siegreichen Kampf gegen Copy X zog Zero sich eine Verletzung zu und verschwand erneut.

CIEL

Diese erstklassige Wissenschaftlerin gilt als Erfinderin der Reploiden und Cybereifen. Zu Beginn des Kriegs legte Ciel ihre Arbeit nieder und setzte sich als Anführerin des Widerstands für den Frieden ein.

COMMANDER ELPIZO

Elpizo, Nachfolger der Energiewissenschaftlerin Ciel, ist derzeit der Befehlshaber mit Zuständigkeit für Militärstrategie.

CERVEAU

Cerveau ist ein hochspezialisierter Ingenieur. Er übernahm die Heilung von Zeros Verletzungen und widmet sich der Verbesserung von Waffen. Auf dem Stützpunkt des Widerstands ist er der Mann, der sich mit allen Waffen auskennt.

WIDERSTANDSKÄMPFER

Obwohl Ciels Kollegen auf dem Stützpunkt des Widerstands Reploiden sind, zeichnen sie sich durch menschliche, individuelle Persönlichkeiten aus.

SAGE HARUPUIA

Seit der Niederlage von Copy X hat Harupuia die Herrschaft über Neo Arcadia an sich gerissen. Als zweiter der vier Generäle setzt er die Arbeit von Copy X fort. Er verteidigt die Menschen und vernichtet die Reploiden, die Neo Arcadia bedrohen. Er hat Macht über Wind und Elektrizität.

FAIRY LEVIATHAN

Leviathan, die dritte der vier Generäle, setzt auf Verführung, um Zero im Kampf zu verwirren. Sie hat Macht über Eis und Wasser. Im Gefecht unter Wasser ist sie praktisch unschlagbar!

FIGHTING FEFNIR

Fefnir sät Zwietracht zwischen den Generälen. Im Kampf ist er in seinem Element. Er hat Macht über Erde und Feuer.

BOSS-GEGNER

HYLEG OUROBOCKLE
Dieser verschlagene Waldbewohner lauert Eindringlingen im Duza-Dschungel auf. Er kann Ahlolois herausfordernde, wie riesigen schlangenartigen Meisterkräfte

POLER KAMRUS
Diese wilde Bärin dient Leviathan. Sie ist eine der stärksten Mobs, freiwilligen und hat ihr riesiges Rudel den Rocking Dojo

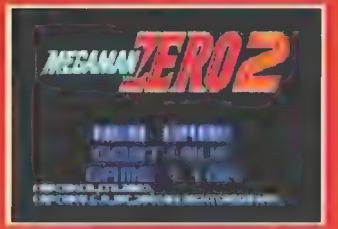
PHOENIX MAGNION
Dieser Meister der Hypnose versetzt seine Gegner in Halluzinationen und in Panik

PANTER FLAUCLAWS
Mit seinen schnellen Bewegungen versetzt Panter den Gegner. Sein stärkster Schlag entlädt 100 Millionen Volt.

KUWAGUST ANCHUS
Kuwagust, ein Offizier in Harupuias Armee des Feuers, ist massiv wie eine Wand und fast unüberwindlich.

BURBLE HEKELOT
Burble, der bewaffnete Wächter des Notosu-Walds, kennt keine Gnade und kämpft ohne Zögern.

DER EINSTIEG IN DAS SPIEL



MAIN MENU (HAUPTMENÜ)
Drücke auf dem Titelbildschirm START, um das Hauptmenü zu öffnen. Markiere die gewünschte Option mit dem Steuerkreuz und drücke dann START oder den A-Knopf.

- New Game (Neues Spiel) – Starte ein neues Spiel.
- Continue (Fortsetzen) – Ein Menü wird aufgerufen, aus dem du ein gespeichertes Spiel auswählst. Du setzt das Spiel an der Stelle fort, an der du es gespeichert hast.
- Battle Link – Hier trittst du zum Duell gegen einen Freund an. Auf den Seiten 62 – 63 findest du eine Anleitung zum Mehrspieler-Setup.

MISSION SELECT (MISSIONSAUSWAHL)
Auf diesem Bildschirm erhältst du deine Einsatzbefehle. Stehe in der Mitte des Bildschirms und wähle mit dem Steuerkreuz aus, welche Mission du spielen willst. (Bereits abgeschlossene Missionen kannst du überspringen.)

STANDARDSTEUERUNG (TYP A)

START
- Spiel starten (Film überspringen)
- Unterbildschirm öffnen

STEUERKREUZ
- Menüoptionen markieren
- ⬅/➡ Zero bewegen
- ⬆/⬇ Auf Leitern steigen
- ⬆ Sprechen/durch Türen gehen

A-KNOPF – SPRUNG
- Menüauswahl bestätigen
- Springen

B-KNOPF – HAUPTMENÜ
- Menüauswahl abbrechen
- Angreifen
- Zweitwaffe verwenden (R-Taste gedrückt halten und B-Knopf drücken)

L-TASTE – DASH
- Dash
- Cyberelfen auf Unterbildschirm zeigen

R-TASTE – ZWEITWAFFE
- Zweitwaffe verwenden (R-Taste gedrückt halten und B-Knopf drücken)

SELECT – nicht belegt

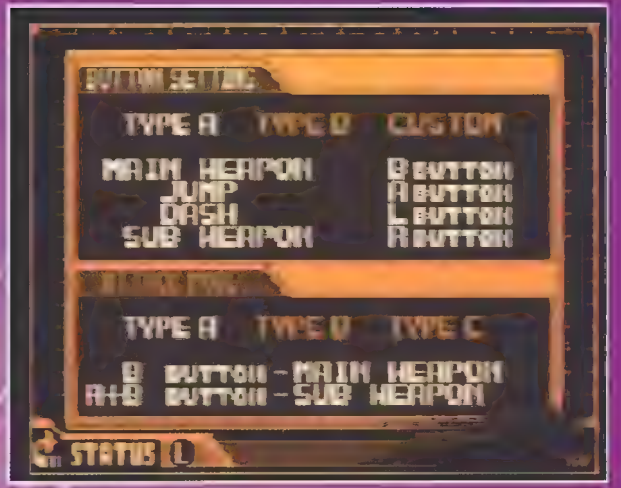
OPTIONSMODUS – STEUERUNG ÄNDERN

Drücke während des Spiels START, um den Unterbildschirm zu öffnen (siehe Seite 74), und drücke die R-Taste.

Im Optionsmodus kannst du die Steuerung für Angriff, Sprung und Zweitwaffe ändern, indem du "Type A" (Typ A), "Type B" (Typ B) oder "Custom" (Individuell) wählst.

VERWENDUNG DER ZWEITWAFFEN

Typ A – Halte die Zweitwaffentaste gedrückt und drücke die Haupttaste.
Typ B – Drücke nur die Zweitwaffentaste.
Individuell – Aktiviere die Zweitwaffe, indem du die entsprechende Taste kurz drückst, und drücke dann die Haupttaste.
Deaktiviere die Zweitwaffe abschließend, indem du die Taste erneut kurz drückst.



MEGAMAN ZERO 2 UNTERBILDSCHIRM

Drücke während des Spiels START, um den Unterbildschirm zu öffnen. Dort siehst du die im Folgenden beschriebenen Optionen. Markiere für einige Objekte den gewünschten Eintrag mit dem Steuerkreuz ⬆/⬇ und drücke den A-Knopf gefolgt von ⬅/➡, um die Einstellung zu ändern. Bei anderen Objekten kannst du den Eintrag mit dem Steuerkreuz markieren und dann durch Drücken des A-Knopfes verwenden. Bei weiteren Objekten rufst du mit der L-Taste oder der R-Taste ein Untermenü auf. Zum Aufrufen des Optionsmodus drückst du die R-Taste.

1 Verbleibende Leben
2 Dein Level — S, A, B, C, D, E oder F (erster Level)
3 Deine Energie (benutze die Cyberelfen, um den maximalen Wert zu erreichen)
4 Hauptwaffe (markiere sie, drücke den A-Knopf und dann ⬅/➡, um sie zu ändern)
5 Zweitwaffe (markiere sie, drücke den A-Knopf und dann ⬅/➡, um sie zu ändern)
6 Nachrichtenfenster
7 Deine Gesamtspielzeit
8 Deine Energiekristalle (siehe Seite 80)
9 Dein Codename (siehe Seite 82)

MEGAMAN ZERO 2 COOLE MOVES

STANDARDANGRIFF
- Drücke die Haupttaste, um deine aktuelle Waffe zu feuern.

LADEANGRIFF
- Wenn du die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt und Energie gesammelt hast, kannst du einen Ladeangriff ausführen, indem du die Haupttaste drückst und kurz gedrückt hältst.
- Im Verlauf des Spiels schaltest du neue Waffen und Fähigkeiten frei.

SPRUNG
- Drücke die Sprungtaste.
- Je länger du die Sprungtaste gedrückt hältst, umso höher springst du.
- Mit dem Steuerkreuz ⬅/➡ steuerst du deinen Sprung.
- Drücke während eines Sprungs oder Wandtritts die Dash-Taste, um weiter zu springen.

DASH
- Drücke die Dash-Taste, um einen kurzen Spurt einzulegen.
- Du kannst auch spurten, indem du das Steuerkreuz ⬅/➡ zweimal schnell hintereinander drückst.

WANDTRITT
- Wenn du vor einer Wand oder Mauer stehst, drücke die Sprungtaste, um einen Wandtritt durchzuführen.

LEITERN STEIGEN
- Gehe zur Leiter und drücke das Steuerkreuz ⬆/⬇, um hinauf- oder hinabzusteigen.
- Drücke die Sprung-Taste, um von der Leiter zu springen.

ZWEITWAFFEN

BUSTER SHOT

- Der Buster Shot ist eine [illegible] Kurzstreckenwaffe. Sie ist ein [illegible] der Widerstands-Handfeuerwaffe und Vorläufer des Z Saber.
- Zero hat die Buster Shot gleich zu Beginn einer Mission. Wenn die Buster Shot geladen ist, feuert sie eine gewaltige Salve ab.

Z SABER

- Zero erbte dieses Schwert während seines Hundertjährigen Schlafs.
- Diese vernichtendste aller Zweitwaffen kann nur im Nahkampf verwendet werden. Timing ist alles!
- Ein geladener Z Saber kann EX-Tricks und Ladeangriffe in schneller Folge ausführen.

CHAIN ROD

- Cerveau stellte diese neue Waffe aus extrastarken [illegible] her.
- Mit dem Chain Rod kannst du Obstacle und Gegnerne [illegible] zerren und Objekte von der Decke hängen.

SHIELD BOOMERANG

- Dies ist dein Schutz gegen die [illegible]
- Du kannst ihn während dieser ersten Mission aufheben. Wenn [illegible] kannst du ihn weit fortwerfen. Er kehrt wie ein Boomerang [illegible]

FORM UND EX-FÄHIGKEIT

FORM

Am Ende einer Mission wird eine besondere Fähigkeit von Zero aktiviert: die Form. Du kannst die Form steuern und ihre Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten sowie die Tempo zum Kampf gegen den Boss nutzen. Gehe zum Unterbildschirm und wähle mit dem Steuerkreuz eine Form aus. Drücke dann den A-Knopf, um die Gestalt dieser Form anzunehmen.

EX-FÄHIGKEIT

Wenn du einen Boss auf dem Level S oder A besiegst, erhältst du seine EX-Fähigkeit. Du kannst die EX-Fähigkeit als Angriff oder als Trick einsetzen, um einem Boss etwas vorzunehmen.
Die EX-Fähigkeit wird aktiviert, wenn du die Element Chips ausrüstest (siehe Seite 80).

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Ohne Spezialgegenstände kannst du deine Missionen nicht abschließen. Du verdienst sie, indem du Gegner besiegst. Suche sie auf der Karte und laufe dann über sie, um sie einzusammeln.

- Life Energy (Lebenskraft) – Frische deine Lebenskraft in kleinen, großen und extragroßen (= vollständige Wiederherstellung) Portionen auf. Falls deine Lebenskraft bereits auf dem maximalen Stand ist, werden weitere eingesammelte Life Energies im Subtank gespeichert.
- Energy Crystal (EC – Energiekristall) – Energiekristalle sind die Energiequelle der Reploiden und notwendig für das Wachsen der Cyberelfen: kleine steigern auf 4, große auf 16.
- Z Panel (Z-Fold) – Erhöht die Anzahl der verputzbaren Leben um 1 bis zu 9.
- Element Chip – Die erhältst du von bestimmten besiegten Bossen. Element-Chips werden bei Ladeangriffen eingesetzt.
- Sub Tank (Subtank) – Zum Speichern zusätzlicher Energie. Öffne den Subtank auf dem Unterbildschirm kannst du seine Energie jederzeit auffüllen.
- Cyber Elf Box (Cyberelfen-Box) – Wenn du diese [illegible] findest du Cyberelfen.

CYBERELFEN

Cyberelfen helfen Zero aus der Patsche! Sie werden von einem Programm aufgerufen, das speziell zur Hilfe in schwierigen Situationen entwickelt wurde. Cyberelfen sind in allen Missionen versteckt und erscheinen auch, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Manche müssen allerdings erst wachsen, ehe sie dir helfen können.

VERWENDUNG VON CYBERELFEN

- Sprich zuerst auf dem Widerstandsstützpunkt mit Ciel und lade die Cyberelfen-Datei auf den Unterbildschirm herunter. Nächste Schritte:
- Drücke, wenn der Unterbildschirm angezeigt wird, das Steuerkreuz ↑/↓, um das Cyberelfen-Symbol zu markieren.
- Drücke ←/→, um eines der Cyberelfen-Bilder zu wählen. Du siehst dann den Namen, die Eigenschaften und das Gespräch dieser Cyberelfe im Nachrichtenfenster.
- Drücke den A-Knopf, um diese Cyberelfe zu verwenden.

MEGAMAN ZERO 2 SPEICHERN DER SPIELERGEBNISSE

Wenn du den Spielstand speichern möchtest, gehst du zum Widerstandsstützpunkt und sprichst mit Ciel. Wenn sie fragt "Do you want to save?" (Möchtest du speichern?) wähle "Yes" (Ja). Dein derzeitiger Spielstand, die Anzahl der Cyberelfen und die Tastenbelegung werden gespeichert. Du kannst bis zu sechs Spiele speichern, ehe du ältere Daten überschreiben musst.

- WICHTIGER HINWEIS: WENN DU WÄHREND DES SPEICHERNS DAS SYSTEM AUSSCHALTEST ODER DAS SPIELMODUL ENTFERNST, GEHEN DEINE DATEN VERLOREN.

Der Ergebnisbildschirm erscheint, wenn du den Boss besiegt und die Mission erfüllt hast. Dort siehst du deine Punkte und einen deiner Leistung entsprechenden Codenamen.

- Mission – Gesamtleistung (1 – 20 Punkte)
- Clear Time (Abschlusszeit) – Die zum Abschließen der Mission benötigte Zeit (1– 20 Punkte)
- Enemy Count (Gegnerzahl) – Die Anzahl der besiegten Gegner (1– 15 Punkte)
- Damage (Schaden) – Das Ausmaß des erlittenen Schadens (1 – 15 Punkte)
- Retry (Neuer Versuch) – Je weniger Versuche du brauchst, desto besser (1–15 Punkte)
- Elf (Elfe) – Nicht benötigte Elfenzeit bringt dir 15 Punkte ein; für benötigte Zeit werden dir Punkte abgezogen
- Level – Durchschnittliches Ergebnis für alle bislang abgeschlossenen Missionen
- Code Name (Codename) – Deine Bewertung auf Grundlage der während der Mission verwendeten Waffen und Aktionen. In der ersten Mission lautet dein Codename "WARRIOR" (Krieger).
- Message Window (Nachrichtenfenster) – Hier siehst du die bislang verdienten Forms und EX-Fähigkeiten.

CHALLENGE-MODUS FÜR ZWEI SPIELER

Fordere deine Freunde zur totalen Action heraus! Gewinner erhalten Energiekristalle (Verlierer büßen Energie ein!).

1. Setup für zwei Spieler (siehe Seite 60).
2. Im Hauptmenü wählen beide Spieler "Game Link" und drücken START oder den A-Knopf.
3. Auf dem Bildschirm zur Modusauswahl (Mode Select) wählt ein Spieler den Modus aus und drückt dann START oder den A-Knopf.
4. Beide Spieler laden ihre Daten (im Kampf verdiente Energiekristalle werden in den Ladedaten gespeichert).
5. Auf dem Unterbildschirm "Communications" (Kommunikation) wählen beide Spieler ihre eigenen Forms, Waffen und Elemente.
6. Drücke START. Wenn dein Gegner ebenfalls startklar ist, kann der Kampf beginnen!

SPIELMODI FÜR ZWEI SPIELER

- Time Attack (Zeitangriff) – Lege am Ziel im Level fest. Nach drei Versuchen gewinnt der Spieler, der das Ziel am schnellsten erreicht hat!
- Enemy Battle (Gegner erledigen) – Sieger ist, wer die meisten Gegner aus dem Generator innerhalb der Zeitgrenze bezwungen hat.
- Get the Objects (Gegenstände einsammeln) – Wer die meisten Gegenstände auf der Karte sammelt, ehe die Zeit abläuft, hat gewonnen.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

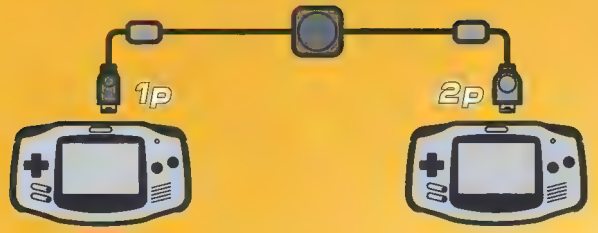
BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

SOMMAIRE

nfiguration multi-joueurs
34 Guerre et résistance
36 Réploïdes
de niveau
41 Pour commencer
42 Commandes par défaut
46 Ecran secondaire
48 Techniques spéciales
50 Armes secondaires
habileté supplémentaire
52 Objets spéciaux
53 Cyber Elves
54 Sauvegarde des statistiques de jeu

MEGAMAN ZERO 2 CONFIGURATION MULTI-JOUEURS



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

ACCESSOIRES REQUIS :
2 systèmes Game Boy Advance™
2 cartouches Megaman™ Zero 2
1 câble Game Boy Advance™ Game Link™

BRANCHEMENT

1. Assurez-vous que le bouton d'alimentation des deux systèmes Game Boy Advance™ est en position OFF (éteint). Insérez une cartouche Megaman™ Zero 2 dans chaque système Game Boy Advance™.
2. Branchez le câble Game Boy Advance™ Game Link™ au connecteur d'extension externe sur les deux systèmes Game Boy Advance™. Allumez les systèmes.

JEU MULTI

le plus petit embout se branche dans le système du joueur 1.

JEU EN RÉSEAU

Grâce à deux systèmes Game Boy Advance™ branchés via un câble Game Boy Advance™ Game Link™, deux joueurs peuvent jouer à Megaman™ Zero 2 simultanément. Lorsque vous voulez jouer en réseau, sélectionnez LINK (connexion) dans l'écran secondaire.

Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ peut mal fonctionner dans les cas suivants :
- le câble n'est pas destiné pour un système Game Boy Advance™.
- le câble n'est pas correctement branché ou a été débranché.
- le câble est branché à un autre câble.
- plus de deux systèmes Game Boy Advance™ sont branchés.

GUERRE ET RESISTANCE

DANS UN PASSE LOINTAIN...

...les humains et les Réploïdes furent presque anéantis de la surface de la planète à cause d'une guerre aux proportions apocalyptiques déclenchée par le virus Sigma. Terrorisés, ils s'accordèrent à signer une trêve qui devait être vouée à l'échec. En effet, la puissance militaire des Réploïdes consacrée à la montée au pouvoir des Cyber Elves ne tarda pas à modifier l'ordre des choses, et le conflit reprit partout sur la planète.
Une guerre sans fin se dessinait à l'horizon !

Megaman X décida de mettre un terme à cette situation catastrophique en créant une utopie pour les humains. Alors qu'il était sur le point de devenir le chef de « Neo Arcadia », il disparut ! Les détails sur sa disparition demeurèrent secrets, mais trouver un remplaçant devint une urgence nationale ! Une scientifique prit cette mission au sérieux. Ciel, qui après avoir passé sa vie à bâtir un monde de paix et d'harmonie, créa un double de Megaman : Copy X.

À Neo Arcadia, les Réploïdes furent emprisonnés et punis. Voulant les Réploïdes innocents, Ciel échappa à ces horreurs inexcusables et bâtit une base de résistance souterraine. Ciel et ses troupes livrèrent une bataille féroce et de nombreux Réploïdes périrent.

ZERO LE HERO

Une vieille légende reléguée aux oubliettes devint le dernier espoir de Ciel lorsqu'elle entra dans un refuge délabré. Là, un miracle se produisit — Megaman Zero surgit de l'ombre ! Avec le retour de Zero, Copy X, le chef de Neo Arcadia fut renversé. Ciel et son peuple purent espérer survivre la pire crise jamais connue ! Mais Zero ne retourna pas à la base de résistance. Ciel et ses disciples s'enfuirent de la base de résistance à moitié démolie pour se joindre à une autre armée de résistance.
Neo Arcadia changea radicalement ses plans et décida de mettre Harupuia, un des quatre généraux, en charge. Alors que Ciel et ses troupes nomades s'établirent dans la nouvelle base de résistance, Zero, blessé, était toujours poursuivit par les forces de Neo Arcadia.

VOILA UN AN QUE CET INCIDENT S'EST PRODUIT...
LE TEMPS EST MAINTENANT VENU DE CHANGER LE COURS DES EVENEMENTS...

MEGAMAN ZERO

Notre héros s'est réveillé d'un sommeil profond de 100 ans pour se rebeller contre Neo Arcadia. Blessé durant son combat victorieux contre Copy X, Zero disparut à nouveau...

CIEL

Nous devons à cette scientifique éminente la création des Réploïdes et des Cyber Elves. Lorsque la guerre se déclencha, Ciel quitta son poste pour se dévouer totalement aux activités pacifiques en tant que chef de la résistance.

COMMANDANT ELPIZO

Remplaçant la scientifique Ciel, Elpizo agit comme commandant intérimaire responsable des tactiques militaires.

CERVEAU

Cerveau se spécialise en ingénierie technique. Il a soigné les blessures de Zero et a amélioré les armes de guerre. A la base de résistance, c'est à lui qu'on pose toutes les questions concernant les armes.

COMPAGNIONS DE LA RESISTANCE

Même s'ils sont des Réploïdes, les collègues de Ciel à la base de résistance ressemblent étrangement aux humains et possèdent leur propre personnalité.

SAGE HARUPUIA

Depuis le renversement de Copy X, Harupuia règne sur Neo Arcadia. Deuxième des quatre généraux, il poursuit les plans de Copy X, c'est-à-dire défendre les humains et détruire les Réploïdes qui ont menacé Neo Arcadia. Il est maître du vent et de l'électricité.

MEGAMAN ZERO 2

FAIRY LEVIATHAN

Troisième des quatre généraux, les techniques envoûtantes de Leviathan hypnotisent Zero. Elle contrôle la glace et l'eau. Sa puissance en combat sous-marin est légendaire !

FIGHTING FEFNIR

Fefnir excelle à semer la zizanie entre les quatre généraux. Attendez de le voir à l'œuvre. Il contrôle la terre et le feu.

BOSS DE NIVEAU

HYLEG OUROBOCKLE

Ce « serpent de forêt » attend patiemment dans la Jungle Dutch pour tenter sur quiconque viendrait le déranger. Il fait appel à Alcoloïds, le Mekaniloïd sous sécurité de serpent gigantesque.

POLER KAMRUS

Cette curse polaire sert Leviathan. Une des plus puissantes Réplaides Mutis, elle se cache dans l'immense corps de Rushing Crow.

PHOENIX MAGNION

Maître de l'illusion, il fait paniquer les ennemis en les faisant bouchonner !

PANTER FLAUCLAWS

Les gestes rapides de Panter désoriente l'ennemi. Lorsqu'il s'approche pour porter le coup fatal, il électrocute sa victime avec 100 millions de volts.

KUWAGUST ANCHUS

Officier dans l'Armée de feu de Hérupola, Kuwagust est comme un mur de pierre ou pratiquement impossible à faire tomber.

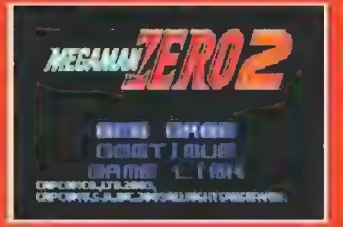
BURBLE HEKELOT

Burble, le garde armé de la Forêt Notosu, est [illegible] et ne fait pas de quartier.

POUR COMMENCER

MENU PRINCIPAL

Dans l'écran Title Office, appuyez sur START pour ouvrir le menu principal. Utilisez la croix directionnelle pour mettre votre option en surimpression et appuyez sur START ou le bouton A.



- New Game (Nouvelle partie) - Permet de commencer une toute nouvelle partie.
- Continue (Continuer) - Permet de continuer une partie sauvegardée affichée dans le menu. Vous reprendrez le jeu à partir du dernier point de sauvegarde.
- [illegible] - Affichez un [illegible]. Voir les pages 32 - 33 pour le mode multi-joueurs.

MISSION SELECT (Sélection de mission)

[illegible] le bureau du Commandant sera l'endroit où vous choisirez votre [illegible]. Tirez-vous au centre et partez avec le Commandant pour choisir votre [illegible]. Vous pouvez [illegible] les missions déjà réussies !

MEGAMAN ZERO 2 COMMANDES PAR DEFAUT (TYPE A)

START
- Commence la partie (passe la cinématique) • Ouvre l'écran secondaire

MANETTE +
- Permet de mettre en surbrillance les options de menu • ⬅/➡ Déplacer Zero
- ⬆/⬇ Monter dans les échelles • ⬆ Parler/franchir les portes

BOUTON A - SAUT
- Confirme la sélection des menus • Saut

BOUTON B - PRINCIPAL
- Annule la sélection des menus • Attaque
- Permet d'utiliser l'arme secondaire (maintenez le bouton R enfoncé et appuyez sur le bouton B)

BOUTON L - SPRINT
- Sprint • Voir la liste des Cyber Elves dans l'écran secondaire

BOUTON R - ARME SECONDAIRE
- Permet d'utiliser l'arme secondaire (maintenez le bouton R enfoncé et appuyez sur le bouton B)

SELECT - Non utilisé

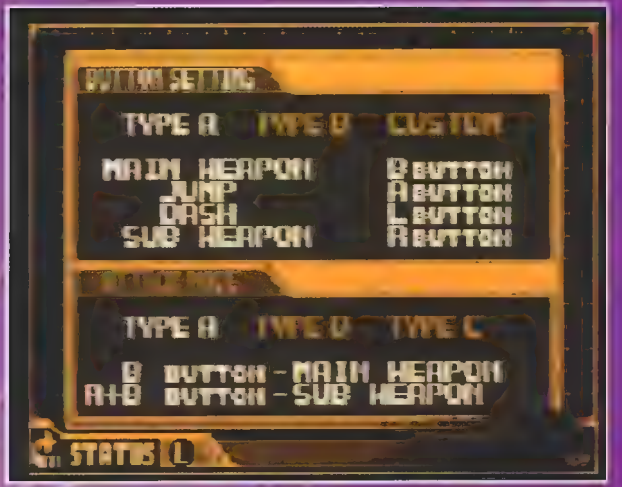
MODE OPTION - CONFIGURATION DES COMMANDES

En cours de jeu, appuyez sur START pour ouvrir l'écran secondaire (voir page 44) et ensuite sur le bouton R.

Dans le mode Option, vous pouvez configurer les commandes d'attaque, de saut et d'arme secondaire en sélectionnant Type A, Type B ou Custom (Personnaliser).

COMMENT UTILISER LES ARMES SECONDAIRES

Type A – Maintenez le bouton d'arme secondaire enfoncé, puis appuyez sur le bouton principal.
Type B – Appuyez seulement sur le bouton d'arme secondaire.
Custom (Personnaliser) – Appuyez sur le bouton d'arme secondaire pour activer ce mode (ON), puis sur le bouton principal.
Appuyez à nouveau sur le bouton d'arme secondaire pour le désactiver (OFF).



ECRAN SECONDAIRE

En cours de jeu, appuyez sur START pour ouvrir l'écran secondaire. L'écran affiché ci-dessous est un exemple de ce que vous verrez. Pour certains objets, appuyez vers ⬆/⬇ sur la croix directionnelle pour les mettre en surbrillance, ensuite sur le bouton A, puis vers ⬅/➡ pour changer la configuration. Pour d'autres objets, surlignez-les et appuyez sur le bouton A pour les utiliser. Enfin, pour certains autres, appuyez sur le bouton L ou R pour afficher le menu secondaire. Pour accéder au mode Option, appuyez sur le bouton R.

1 Vies restantes
2 Votre niveau — S, A, B, C, D, E ou F (premier niveau)
3 Votre niveau d'énergie (utilisez les Cyber Elves pour atteindre le maximum)
4 Arme principale (appuyez sur Select, le bouton A, puis vers ⬅/➡ pour changer)
5 Arme secondaire (appuyez sur Select, le bouton A, puis vers ⬅/➡ pour changer)
6 Fenêtre des messages
7 Votre temps de jeu total
8 Vos cristaux d'énergie (voir page 52)
9 Votre nom de code (voir page 54)

TECHNIQUES SPECIALES

MEGAMAN ZERO 2

ATTAQUE NORMALE

- Appuyez sur le bouton principal pour tirer avec l'arme activée.

ATTAQUE CHARGEE

- Après avoir réussi différents objectifs et vous être renforcé, vous pouvez exécuter une attaque chargée en maintenant le bouton principal enfoncé pendant un court moment.
- Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, de nouvelles armes et habiletés s'offriront à vous !

SAUT

- Appuyez sur le bouton de saut.
- Plus vous le maintenez enfoncé, plus haut vous sautez.
- Appuyez sur la croix directionnelle vers ⬅/➡ pour diriger votre saut.
- Lorsque vous sautez ou frappez un mur, appuyez sur le bouton de sprint pour sauter plus haut.

SPRINT

- Appuyez sur le bouton de sprint pour exécuter un sprint sur une courte distance.
- Vous pouvez également exécuter un sprint en appuyant rapidement deux fois sur la croix directionnelle vers l'une des directions suivante ⬅/➡.

MUR ET COUP DE PIED

- Lorsque vous êtes à côté d'un mur, appuyez sur le bouton de saut pour exécuter un coup de pied en vous éjectant du mur !

MONTER DANS UNE ECHELLE

- Placez vous à proximité d'une échelle et appuyez vers ⬆/⬇ sur la croix directionnelle pour monter à l'échelle ou y descendre.
- Appuyez sur le bouton de saut pour sauter de l'échelle.

ARMES SECONDAIRES

BUSTER SHOT

- Le Buster Shot est une arme efficace de courte portée. Il s'agit d'un dérivé modifié de l'arme de poing, améliorée grâce au Z Saber, utilisée par la Résistance.
- Zero dispose du Buster Shot dès le début de la partie. Lorsque le Buster Shot est pleinement chargé, il tire une puissante décharge.

Z SABER

- Zero a hérité de ce sabre pendant son épisode terminal.
- Même s'il s'agit de l'arme secondaire la plus puissante, Zero ne peut l'utiliser que dans les combats au corps à corps. Tout est dans la synchronisation !
- Lorsque le Z Saber est chargé, Zero peut exécuter des balayons supplémentaires et des attaques chargées.

CHAIN ROD

- Cerveau a fabriqué cette arme à partir du Triple-Rod.
- Le Chain Rod permet de tirer les ennemis et les objets vers lui, et d'accrocher des objets au plafond.

SHIELD BOOMERANG

- Il s'agit de votre solution de défense totale contre les projectiles ennemis.
- Vous pouvez le charger au cours de la première mission. Une fois complètement chargé, vous pouvez le projeter au loin et il revient comme un boomerang.

FORME ET HABILETE SUPPLEMENTAIRE

FORME

A la fin d'une mission, Zero se verra renforcé d'une technique latente spéciale: la forme (Form). Vous pouvez dès lors la contrôler et profiter de sa puissance offensive, défensive et sa vitesse pour vaincre un boss !

Ouvrez l'écran secondaire et utilisez la croix directionnelle pour mettre la forme en surbrillance.

Appuyez ensuite sur le bouton A pour mettre la forme en surbrillance.

HABILETE SUPPLEMENTAIRE

Si votre niveau est S ou A lorsque vous vainquez le boss, vous pouvez vous équiper de l'habileté supplémentaire (EX Skill) de ce dernier. Vous pouvez soit l'utiliser pour attaquer ou pour exécuter une technique spéciale pour voler un objet au boss.

L'habileté supplémentaire (EX Skill) s'active lorsque les puces d'élément (Element Chips) sont équipées (voir page 52).

OBJETS SPECIAUX

Sans objets spéciaux, vous ne pourrez pas terminer vos missions !
Vous en recevez en éliminant des ennemis. Localisez-les sur la carte et ramassez-les.

- Life Energy (Energie de vie) – Augmente votre niveau d'énergie en petite, moyenne et grande (guérison complète) quantités. Si votre niveau d'énergie est au maximum, les blocs d'énergie de vie que vous ramassez seront stockés dans votre réserve (Sub Tank).
- Energy Crystal (EC) (Cristal d'énergie) – Source d'énergie essentielle aux Réploïdes et à la croissance des Cyber Elves. Les petits cristaux font augmenter de 4, et les grands de 16.
- Z Panel – Augmente de 1 le nombre de vies restantes (jusqu'à 9).
- Element Chip (Puce d'élément) – Reçue après avoir éliminé certains boss. Les puces d'élément s'activent durant les attaques chargées.
- Sub Tank (Réserve) – Stocke de l'énergie supplémentaire. Utilisez une réserve à partir de l'écran secondaire pour augmenter votre niveau d'énergie.
- Cyber Elf Box (Boîte Cyber Elf) – Ouvrez-les pour trouver des Cyber Elves.

CYBER ELVES

Les Cyber Elves ont la réputation d'apparaître seulement lorsque Zero est coincé ! On y fait appel grâce à un système unique spécialement conçu pour vous aider dans diverses situations.
Les Cyber Elves sont cachés dans les missions et peuvent également intervenir dans certaines circonstances. Certains d'entre eux ont besoin de grandir avant que vous ne puissiez y faire appel.

COMMENT UTILISER LES CYBER ELVES

- Parlez d'abord à Ciel à la base de résistance, puis téléchargez les données sur les Cyber Elf vers l'écran secondaire. Ensuite :
- Dans l'écran secondaire, appuyez sur la croix directionnelle vers ⬆/⬇ pour sélectionner l'une des Cyber Elves.
- Appuyez ensuite vers ⬅/➡ pour sélectionner différentes images du Cyber Elf. Vous verrez le nom du Cyber Elf, ses caractéristiques spéciales et l'écran de conversation dans la fenêtre Message.
- Appuyez sur le bouton A pour utiliser le Cyber Elf sélectionné.

MEGAMAN ZERO 2 — SAUVEGARDE DES STATISTIQUES DE JEU

Lorsque vous voulez sauvegarder votre partie, rendez-vous à la base de résistance et parlez à Ciel. Lorsqu'elle vous demande : « Do you want to save? » (Voulez-vous sauvegarder ?), sélectionnez Yes (Oui). L'endroit où vous vous situez, le nombre total de Cyber Elves que vous possédez et la configuration des commandes seront sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à six parties avant que vous n'ayez à écraser des données.

- IMPORTANT ! SI VOUS ETEIGNEZ LA CONSOLE OU ENLEVEZ LA CARTOUCHE EN COURS DE SAUVEGARDE, VOS DONNEES SERONT PERDUES.

Lorsque vous éliminez un boss et terminez une mission, un écran des résultats s'affiche. Vous obtenez des points et un nom de code (Code Name) selon votre performance.

- Mission – Performance générale (de 1 à 20 points).
- Clear Time – Le temps pris pour terminer la mission (de 1 à 20 points).
- Enemy Count – Le nombre d'ennemis éliminés (de 1 à 15 points).
- Damage – La quantité de dégâts que vous avez subis (de 1 à 15 points).
- Retry – Moins vous avez recommencé de fois la partie, plus vous obtiendrez de points (de 1 à 15 points).
- Elf – Le temps non utilisé d'un Elf (jusqu'à 15 points), et le temps utilisé soustrait des points.
- Level – Score moyen de toutes les missions terminées jusqu'à maintenant.
- Code Name – Votre grade selon les armes utilisées et les techniques exécutées au cours d'une mission. Dans la première mission, votre nom de code est « WARRIOR » (Guerrier).
- Message Window – Affiche les formes et les habiletés supplémentaires (EX Skills) obtenues jusqu'à maintenant.

DUEL

Lancez un défi à vos amis ! Les gagnants remportent des cristaux d'énergie (et les perdants perdent de l'énergie !).

1. Configuration multi-joueurs (voir page 32).
2. Dans le menu principal, les deux joueurs doivent choisir Game Link et appuyer sur START ou le bouton A.
3. A l'écran Mode Select (sélection de mode), un joueur doit sélectionner un mode de jeu et appuyer sur START ou le bouton A.
4. Les deux joueurs doivent ensuite charger les données (les cristaux d'énergie obtenus pendant le duel sont sauvegardés dans les données chargées).
5. A l'écran secondaire Communications, les deux joueurs choisissent leurs propres Formes, armes et éléments.
6. Ils doivent ensuite appuyer sur START. Si votre adversaire est prêt, il ne vous reste plus qu'à passer à l'action !

MODES DE JEU A DEUX JOUEURS

- Time Attack (contre la montre) – Placez un point quelque part dans le niveau. Après trois essais, le joueur qui s'y rend le plus rapidement gagne !
- Enemy Battle (à bas les ennemis) – Dans les limites de temps, éliminez le plus d'ennemis possible qui sortent du générateur et gagnez !
- Get Item (Course aux objets) – Dans les limites du temps imparti, ramassez le plus d'objets possible sur la carte et gagnez !

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas des piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas des piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements répétés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

INDICE

Impostazione multigiocatore
34 Guerra e resistenza
36 I Reploid
41 Per iniziare
42 Comandi predefiniti
46 Schermata secondaria
48 Le mosse
50 Armi secondarie
51 Forma e abilità EX
52 Oggetti speciali
53 Cyber-elfi
54 Salvataggio delle partite
55 Sfida tra due giocatori

IMPOSTAZIONE MULTIGIOCATORE

GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

HAI BISOGNO DI:

2 sistemi Game Boy Advance™

2 cartucce Megaman™ Zero 2

1 cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

EFFETTUARE LA CONNESSIONE

1. Assicurati che entrambi i sistemi Game Boy Advance™ siano spenti.

Inserisci una cartuccia Megaman™ Zero 2 in entrambi i sistemi Game Boy Advance™.

2. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ al connettore dell'estensione esterno di entrambi i sistemi Game Boy Advance™.

Avvia i due sistemi.

il sistema connesso alla presa più piccola è il giocatore 1 (1P).

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ potrebbe non funzionare correttamente nei seguenti casi:

- Non è il cavo adatto per il sistema Game Boy Advance™.
- Non è collegato adeguatamente o è scollegato.
- È collegato al cavo.
- Sono collegati più di due sistemi Game Boy Advance™.

GIOCO IN RETE

Collegando due sistemi Game Boy Advance™ tramite un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™, due giocatori possono giocare a Megaman™ Zero 2 simultaneamente. Quando sei pronto per il gioco in rete, seleziona LINK nella schermata secondaria.

GUERRA E RESISTENZA

IN UN'EPOCA REMOTA

gli umani e i Reploid vengono quasi completamente sterminati da una guerra apocalittica perpetrata dal Virus Sigma. Il terrore della guerra crea un'instabile tregua. Non ci vuole molto prima che la forza militare dei Reploid, accompagnata dalla scalata al potere dei Cyber-elfi, modifichi la portata del conflitto globale. La guerra infinita diventa una possibilità non più remota.

Megaman X si oppone con tutte le forze alla drammatica situazione, creando un'utopia per gli umani. Dopo essere diventato il leader della "Neo Arcadia", X si dilegua misteriosamente nel nulla! La sua scomparsa viene tenuta segreta e la ricerca di un sostituto diventa un'operazione di priorità nazionale! Una scienziata prende la missione a cuore. Dopo aver passato la vita a lottare per un mondo migliore, Ciel decide di creare un X Double.

Neo Arcadia, intanto, cattura e punisce spietatamente i Reploid. Alla guida degli innocenti Reploid, Ciel fugge dai nuovi leader e crea una resistenza sotterranea, la cosiddetta "Resistance Base". Mentre molti Reploid vengono relegati alle unità di eliminazione, Ciel e le sue forze danno vita ad un accesa lotta al potere.

ZERO, L'EROE

Entrata in un rifugio in rovina, solo un miracolo può ormai sollevare una demoralizzata Ciel. Ed ecco materializzarsi il miracolo: lo scomparso eroe Megaman Zero riemerge dall'ombra! Zero sconfigge rapidamente Copy X, il nuovo leader di Neo Arcadia. Ciel e la sua gente riescono miracolosamente a sopravvivere alla peggiore crisi degli ultimi tempi! Ma Zero non ritorna alla Resistance Base. Abbandonata l'ormai distrutta Resistance Base, Ciel ed i suoi seguaci formano una nuova resistenza, la Resistance Army.
Cambiando drasticamente i propri piani, la Neo Arcadia decide di affidare la leadership a Harpuia, uno dei quattro generali. Mentre Ciel e la sua banda di ribelli iniziano una nuova vita nella nuova base della resistenza, l'esercito della Neo Arcadia è ancora all'inseguimento di Zero, gravemente ferito.

E PASSATO ORMAI UN ANNO DALL'INCIDENTE...
I TEMPI SONO MATURI AFFINCHÉ I VENTI DI GUERRA CAMBINO DIREZIONE....

MEGAMAN ZERO

Dopo un secolo di letargo, il nostro eroe riemerge dall'ombra, per lottare contro la Neo Arcadia. Gravemente ferito dopo la vittoriosa battaglia contro Copy X, Zero si dilegua nuovamente.

CIEL

Scienziata di fama mondiale, è la responsabile dello sviluppo dei Reploid e dei Cyber-elfi. Dopo lo scoppio della guerra, Ciel abbandona il suo incarico per dedicarsi alla pace ed assume il comando della resistenza.

IL COMANDANTE ELPIZO

Sostituto dell'attivissima ricercatrice energetica Ciel, Elpizo è il comandante addestrato delle tattiche militari.

CERVEAU

Esperto di ingegneria tecnica, ha il compito di curare le ferite di Zero e di migliorare la qualità delle armi belliche. Alla Resistance Base, tutte le domande sulle armi vanno rivolte a lui.

LA RESISTENZA

Nonostante siano tutti Reploid, i collaboratori di Ciel della Resistance Base sono estremamente umani, dalla personalità unica.

IL SAGGIO HARUPUIA

Dopo la sconfitta di Copy X, Harupuia assume il comando di Neo Arcadia. Secondo dei quattro Generali, continua nell'azione di Copy X, difendendo gli umani e distruggendo i Reploid che minacciano la Neo Arcadia. Controlla il vento e l'elettricità.

MEGAMAN ZERO 2

LA BELLISSIMA LEVIATHAN

Terzo dei quattro generali, usa la seduzione per confondere Zero in battaglia. In grado di controllare il ghiaccio e l'acqua, presenta una straordinaria abilità nella lotta sottomarina!

IL COMBATTENTE FEFNIR

L'audacia di Fefnir causa non pochi problemi tra i quattro Generali. Riesce ad esprimersi al meglio tramite la lotta e detiene il potere sulla terra e il fuoco.

I CATTIVI

HYLEG OUROBOCKLE

"Oscuro serpente della foresta", si nasconde nella giungla Ducis, pronto a tendere imboscate agli invasori. Invoca Alboloids, l'enorme Mekaniloid dalla fattezza di serpente.

POLER KAMRUS

Orsa polare agli ordini di Leviathan. Uno dei più forti Reploid Mafia, si nasconde nel corpo gigante di Rushing Crew.

PHOENIX MAGNION

Maestro dell'ignoti, causa allucinazioni ai nemici, che cadono in preda al panico.

PANTER FLAUCLAWS

I movimenti rapidissimi di Panter confondono completamente i nemici. Quando decide di sferrare la raffica mortale, è in grado di sprigionare 100 milioni di volt di corrente.

KUWAGUST ANCHUS

Ufficiale dell'esercito agli ordini di Harupuia, Kuwagust è un vero e proprio muro, quasi impossibile da abbattere.

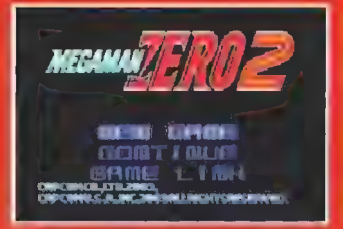
BURBLE HEKELOT

Guardia della foresta Notosu, Burble non mostra alcun senso di pietà e non prende prigionieri.

PER INIZIARE

MENU PRINCIPALE

Nella schermata iniziale, premi START per accedere al Menu principale. Utilizza la Pulsantiera di Comando per selezionare l'opzione desiderata, quindi premi START o il pulsante A:



- New Game (nuova partita) – Inizia una nuova partita.
- Continue (continua) – Dal menu che compare, seleziona una partita precedentemente salvata. La partita ricomincia dal punto in cui era stata precedentemente salvata.
- Game Link – Per sfidare i tuoi amici. Per l'impostazione multigiocatore, vedi pagine 32 – 33.

SELEZIONE MISSIONE

Nella schermata Mission Select, l'Ufficio di Comando ti assegna la prossima missione. Potrebbe al centro dei quadri e dovuti con il Comandante per selezionare la missione. Puoi saltare le missioni già comparate.

COMANDI PREDEFINITI (TIPO B)

START
- Avviare il gioco (saltare il filmato)
- Aprire la schermata secondaria

PULSANTIERA DI COMANDO
- Evidenziare le opzioni di menu
- ←/→ Spostare Zero
- ↑/↓ Salire le scale
- ↑ Parlare/Entrare dalla porta

PULSANTE A – SALTARE
- Confermare nei menu
- Saltare

PULSANTE B – PRINCIPALE
- Cancellare nei menu
- Attaccare
- Utilizzare l'arma secondaria (tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B)

PULSANTE L – CORRERE
- Correre
- Visualizzare la lista dei Cyber-elfi nella schermata secondaria

PULSANTE R – ARMA SECONDARIA
- Utilizzare l'arma secondaria (tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B)

SELECT – non utilizzato

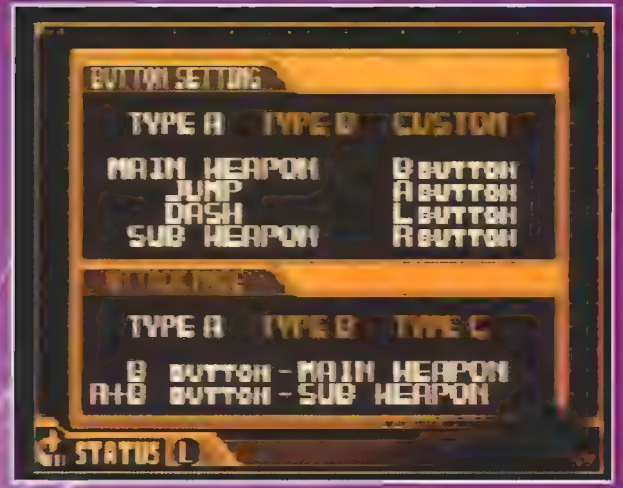
MODALITÀ OPZIONI – MODIFICA DEI COMANDI

Durante la partita, premi START per aprire la schermata secondaria (vedi pagina 46), quindi premi il pulsante R.

Nella modalità Option (opzioni), puoi modificare i comandi Attack (attaccare), Jump (saltare) e Sub Weapon (arma secondaria), selezionando Type A (tipo A), Type B (tipo B) o Custom (personalizzato).

COME UTILIZZARE LE ARMI SECONDARIE

Type A – Tieni premuto il pulsante Sub Weapon e premi il pulsante Main (principale).
Type B – Premi soltanto il pulsante Sub Weapon.
Custom – Premi il pulsante Sub Weapon per selezionare ON, quindi premi il pulsante Main. Premi nuovamente il pulsante Sub Weapon per selezionare OFF.



SCHERMATA SECONDARIA

Durante la partita, premi START per aprire la schermata secondaria. Ecco cosa visualizzerai. Per alcune opzioni, premi ⬆/⬇ sulla Pulsantiera di Comando per evidenziare l'elemento, poi il pulsante A, quindi ⬅/➡ per modificarne l'impostazione. Per altre opzioni, evidenzia l'elemento e premi il pulsante A per utilizzarlo. Per le restanti opzioni, premi i pulsanti L o R per visualizzare un sottomenu. Per entrare nella modalità Option (opzioni), premi il pulsante R.

1 Vite restanti
2 Livello — S, A, B, C, D, E o F (primo livello)
3 Livello energia (utilizza i Cyber-elfi per raggiungere il livello massimo)
4 Arma principale (seleziona, premi il pulsante A, quindi ⬅/➡ per cambiare)
5 Arma secondaria (seleziona, premi il pulsante A, quindi ⬅/➡ per cambiare)
6 Finestra dei messaggi
7 Tempo di gioco totale
8 Cristalli di energia (vedi pagina 52)
9 Nome in codice (vedi pagina 54)

ATTACCO STANDARD
- Premi il pulsante Main (principale) per utilizzare l'arma di cui disponi.

ATTACCO CON CARICA
- Man mano che completi le missioni ed aumenta la tua potenza, puoi realizzare l'attacco con carica, tenendo premuto brevemente il pulsante Main.
- Progredendo nel gioco, avrai a disposizione armi ed abilità sempre più avanzate!

SALTARE
- Premi il pulsante Jump (Saltare).
- Più tempo tieni premuto il pulsante Jump, più in alto salterai.
- Premi ⬅/➡ sulla Pulsantiera di Comando per determinare la direzione del salto.
- Mentre salti o sferri calci al muro, premi il pulsante Dash (correre) per saltare più lontano.

CORRERE
- Premi il pulsante Dash per sprint di breve distanza.
- Puoi effettuare lo sprint anche alternando rapidamente ⬅/➡ sulla Pulsantiera di Comando.

SFERRARE CALCI AL MURO
- Quando sei in prossimità di un muro, premi il pulsante Jump per sferrargli dei calci!

SALIRE LE SCALE
- Avvicinati ad una scala e premi ⬆/⬇ sulla Pulsantiera di Comando per salire e scendere.
- Premi il pulsante Jump per saltare dalla scala.

ARMI SECONDARIE

BUSTER SHOT

- Buster Shot è un'efficace arma a corto raggio. Si tratta di un vecchio modello di arma portatile utilizzata dalla resistenza, sostituita dalla Z Saber.
- Zero dispone di una Buster Shot ad inizio di ogni missione. Quando è carica l'arma sprigiona i suoi colpi con forte energia.

Z SABER

- Zero ha ereditato quest'arma durante il suo secolare letargo.
- Nonostante sia l'arma secondaria più potente, può essere utilizzata solo nei combattimenti corpo a corpo. I tempi sono fondamentali per vincere i duelli.
- Quando è carica, la Z Saber è in grado di effettuare vari trick con le abilità EX e gli attacchi con carica.

CHAIN ROD

- Arma concepita da Cerveau rimodellando la Triple-Load.
- La Chain Rod avvicina i nemici e gli oggetti e li permette di appendere gli oggetti sul soffitto.

SHIELD BOOMERANG

- L'arma di difesa ideale come [illegible]
- Può essere caricata automaticamente durante la prima missione. Una volta caricata al massimo, potrai lanciarla [illegible] e tornerà indietro, proprio come un boomerang.

FORMA E ABILITÀ EX

FORMA

Alla fine di ogni missione, Zero riceve nuovi poteri, grazie ad un'abilità latente speciale, la forma. Adesso hai il controllo della forma, che ti conferisce speciali poteri di attacco, difesa e rapidità, per lottare contro il boss!
Vai alla schermata secondaria ed utilizza la Pulsantiera di Comando per selezionare una forma.
In seguito premi il pulsante A per utilizzare la forma desiderata.

ABILITÀ EX

Se sei al livello S o A, quando batti il boss, puoi impossessarti della sua abilità EX. In seguito, potrai utilizzare l'abilità EX per attaccare o come trick speciale per sottrarre degli elementi ad un boss.
Le Abilità EX sono effettive solo se sei dotato del chip elemento (vedi pagina 52).

OGGETTI SPECIALI

Senza gli oggetti speciali, non potrai completare le missioni!
Per ottenere gli oggetti, devi sconfiggere i nemici. Localizzali sulla mappa e lanciati alla loro conquista.

- Energia vitale – Ci sono tre modalità di rifornimento di energia: small (piccolo), large (grande) ed extra large (ripristino totale). Se il livello è già al massimo, l'energia vitale che raccogli viene inserita in un serbatoio secondario.
- Cristalli di energia (EC) – La principale fonte di energia dei Reploid, indispensabile per la crescita dei Cyber-elfi: se di dimensioni ridotte aumentano di 4, se di dimensioni più ampie aumentano di 16.
- Pannello Z – Aggiunge una vita a quelle già esistenti (fino ad un massimo di 9).
- Chip elemento – Acquisiti da alcuni boss sconfitti. I chip elemento diventano effettivi durante gli attacchi con carica.
- Serbatoi secondari – Contengono l'energia extra. Usa un serbatoio secondario dalla schermata secondaria per recuperare l'energia.
- Scatole Cyber-elfi – Aprile per trovare i Cyber-elfi.

CYBER-ELFI

I Cyber-elfi appaiono sempre quando Zero si trova nei guai fino al collo! Sono invocati da un programma appositamente creato per aiutarti nelle situazioni più variate. Nel corso delle missioni i Cyber-elfi sono nascosti e appaiono solo in particolari circostanze. Alcuni hanno bisogno di crescere, prima di poter essere adeguatamente usati.

COME UTILIZZARE I CYBER-ELFI

- Parla con Ciel alla Resistance Base e scarica i dati sui Cyber-elfi nella schermata secondaria. In seguito:
- nella schermata secondaria, premi ⬆/⬇ sulla Pulsantiera di Comando per selezionare l'icona dei Cyber-elfi.
- Premi ⬅/➡ per selezionare le varie immagini dei Cyber-elfi.
  Ti appariranno il nome e le caratteristiche del Cyber-elfo e il testo della conversazione nella finestra dei messaggi.
- Premi il pulsante A per utilizzare il Cyber-elfo selezionato.

SALVATAGGIO DELLE PARTITE

Per salvare la partita, vai alla Resistance Base e parla con Ciel. Alla domanda "Do you want to save" (desideri salvare), seleziona Yes (Sì). L'ambiente in cui ti trovi, il numero totale di Cyber-elfi e le impostazioni dei comandi verranno salvati. Hai la possibilità di salvare fino a sei partite, prima di dover sovrascrivere i vecchi dati.

- ATTENZIONE! SE SPEGNI LA CONSOLE O RIMUOVI LA CARTUCCIA DURANTE IL SALVATAGGIO, TUTTI I DATI VERRANNO PERSI.

Quando sconfiggi il boss e completi la missione, si apre una schermata dei risultati (Result). Otterrai dei punteggi ed un nome in codice in base ai risultati ottenuti.

- Mission (missione) – Prestazione complessiva (1 – 20 punti).
- Clear Time (tempo di completamento) – Tempo in cui completi una missione (1 – 20 punti).
- Enemy Count (conteggio nemici) – Numero di nemici sconfitti (1 – 15 punti).
- Damage (danni)– Entità dei danni subiti (1 – 15 punti).
- Retry (riprova) – Meno utilizzi l'opzione, più alto è il punteggio (1 – 15 punti).
- Elf (elfo) – Per tempi Elf non utilizzati, vengono aggiunti 15 punti, per quelli utilizzati i punti sono sottratti.
- Level (livello) – Punteggio medio di tutte le missioni completate.
- Code Name (nome in codice) – Posizione in classifica, basata sulle armi utilizzate e le azioni intraprese nel corso della missione. Nella prima missione, il tuo Code Name è "WARRIOR" (guerriero).
- Message Window (finestra dei messaggi) – Visualizza le forme e le abilità EX conquistate.

SFIDA TRA DUE GIOCATORI

MEGAMAN ZERO 2

Partecipa a questa rapidissima sfida con i tuoi amici! Se vinci, guadagni cristalli di energia (se perdi, ti viene sottratta energia!).

1. Impostazione multigiocatore (vedi pagina 32).
2. Nel menu principale, entrambi i giocatori selezionano Game Link e premono il pulsante START o A.
3. Nella schermata Mode Select (selezione modalità), un giocatore sceglie una modalità di gioco e preme il pulsante START o A.
4. In seguito, i due giocatori caricano le informazioni (i cristalli di energia conquistati durante la lotta vengono salvati).
5. Nella schermata secondaria Communications (Comunicazioni), entrambi i giocatori selezionano le forme, le armi e gli elementi.
6. In seguito premi START. Se il tuo avversario è pronto, inizia la lotta!

MODALITÀ A DUE GIOCATORI

- Time Attack (sfida a tempo) – Stabilisci un obiettivo in qualsiasi punto del livello. Dopo tre tentativi, vince il giocatore che ha raggiunto l'obiettivo nel minor tempo!
- Enemy Battle (sfida al nemico) – Sconfiggi il numero più alto di nemici creati dal programma, entro un tempo prestabilito, e vinci!
- Get Items (raccogli elementi) – Colleziona il numero più alto di elementi entro un tempo prestabilito, e vinci!

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ ATTENZIONE DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

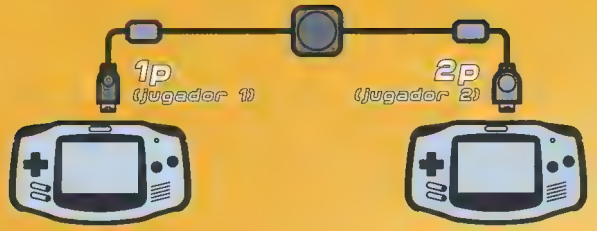
Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:
1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

ÍNDICE

Configuración del modo multijugador
62 Tiempos de guerra y la Resistencia
64 Reploide
66 Los malvados villanos
69 Cómo empezar a jugar
70 Controles predeterminados
74 Pantalla secundaria
76 Movimientos
78 Armas secundarias
79 Formas y ex-habilidades
80 Objetos especiales
81 Ciberelfos
82 Cómo grabar partidas
83 Consejos para dos jugadores

MEGAMAN ZERO 2 CONFIGURACIÓN DEL MODO MULTIJUGADOR



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

NECESITAS:

2 consolas Game Boy Advance™
2 cartuchos de Megaman™ Zero 2
1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CÓMO CONECTAR LAS CONSOLAS

1. Asegúrate de que el botón de encendido de ambas Game Boy Advance™ está en la posición OFF. Inserta un cartucho de Megaman™ Zero 2 en cada Game Boy Advance™.

2. Conecta el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ al conector externo de ambas Game Boy Advance™. Enciende las consolas.

La consola conectada a la toma pequeña será el 1P (jugador 1).

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puede dar fallos si:
- No es el adecuado para la Game Boy Advance™.
- No está bien conectado o se ha desconectado.
- Está conectado a otro cable.
- Hay conectadas más de dos consolas Game Boy Advance™.

JUEGO EN RED

Si tienes dos Game Boy Advance™ conectadas mediante un cable Game Link™ de Game Boy Advance™, podrán participar en Megaman™ Zero 2 dos jugadores al mismo tiempo. Cuando estés listo para jugar en red, selecciona LINK en la pantalla secundaria.

TIEMPOS DE GUERRA Y LA RESISTENCIA

HACE MUCHO TIEMPO...

los humanos y los reploides del mundo estuvieron a punto de ser aniquilados en una guerra apocalíptica, perpetrada por el virus Sigma. Los horrores de la guerra dieron lugar a una inestable tregua. Poco después, el poderío militar de los reploides, junto con el ascenso al poder de los cibercitos, cambió el carácter de los conflictos globales tal y como los conocemos.
¡Desde ese momento, las guerras podrían durar eternamente!

Megaman X acabó con esta monstruosa situación al crear una utopía para los humanos. Pero aunque pronto se convirtió en el gobernante de Neo Arcadia, ¡de repente desapareció! Se decidió mantener la noticia en secreto, y encontrar un sustituto se convirtió en una emergencia nacional. Uno de los científicos se tomó muy en serio esta misión. Ciel, que había dedicado toda su vida a mantener la paz y la armonía en el mundo, creó un doble de X.

Mientras tanto, por toda Neo Arcadia se capturaba y castigaba a los reploides. A la cabeza de los reploides inocentes, Ciel escapó de estos nuevos horreres y construyó una base subterránea para la Resistencia.
Ciel y sus fuerzas contuvieron al enemigo, y muchos de los reploides fueron acogidos a los contenedores.

ZERO, EL HÉROE

Cuando Ciel entró en un nuevo refugio subterráneo, se topó con una leyenda olvidada que se convirtió en su última esperanza. En ese lugar ocurrió un milagro: ¡Megaman Zero, el héroe desaparecido hace décenios, salió de entre las sombras! Gracias al regreso de Zero, Copy X, gobernante de Neo Arcadia, fue derrocado y, de esta forma, Ciel y los suyos lograron sobrevivir a la peor crisis de sus vidas. Sin embargo, el héroe, Zero, no regresó a la base de la Resistencia. Ciel y sus seguidores huyeron de allí para unirse a otro ejército de la Resistencia.
En un giro inesperado de sus planes, Neo Arcadia decidió poner al mando a Harpuia, uno de los Cuatro Generales. Mientras Ciel y su grupo dejaban de vagar por el mundo y retomaban sus vidas en la nueva base de la Resistencia, Zero, herido, iría a las fuerzas neoarcadias pisándole los talones.

**YA HA PASADO UN AÑO DESDE AQUEL INCIDENTE,
Y LOS VIENTOS DE LA GUERRA SOPLAN EN UNA NUEVA DIRECCIÓN**

MEGAMAN ZERO

Hace poco, nuestro héroe se despertó de un letargo de cien años para combatir a Neo Arcadia. Herido durante la batalla en la que derrotó a Copy X, Zero volvió a esfumarse...

CIEL

A Ciel, un genio de la ciencia, se le atribuye la creación de los Reploides y de los Ciberelfos. Al estallar la guerra, Ciel dimitió de su puesto para dedicar su vida a luchar por la paz como líder de la Resistencia.

COMANDANTE ELPIZO

Elpizo, que sustituye a la ocupada investigadora Ciel, es el comandante en funciones encargado de diseñar la estrategia militar.

CERVEAU

Cerveau se especializa en ingeniería técnica. Fue él quien curó las heridas de Zero, y también se dedica a mejorar el armamento. Es a él a quien hay que acudir en la base de la Resistencia si se tiene cualquier pregunta sobre armas.

LOS MIEMBROS DE LA RESISTENCIA

Aunque son reploides, los trabajadores de Ciel que colaboran en la base de la Resistencia son muy humanos, y cada uno tiene su propia personalidad.

EL SABIO HARUPUIA

Desde la derrota de Copy X, Harupuia asumió el liderazgo de Neo Arcadia. Es el segundo de los Cuatro Generales y se encarga de poner en práctica los planes de Copy X, defendiendo a los humanos y destruyendo a los reploides que amenazan a su nación. Tiene poder sobre el viento y la electricidad.

MEGAMAN ZERO 2

EL HADA LEVIATHAN

Leviathan, la tercera de los Cuatro Generales, emplea sus seductores movimientos para confundir a Zero en combate. Controla el hielo y el agua. Su poder cuando combate en entornos submarinos es legendario.

EL LUCHADOR FEFNIR

El punto fuerte de Fefnir es dar problemas a los Cuatro Generales. Se expresa mejor combatiendo, y controla la tierra y el fuego.

LOS MALVADOS VILLANOS

HYLEG OUROBOCKLE
Este talmado habitante de la jungla de Duca aguarda pacientemente en el sombrío bosque, siempre dispuesto a emboscar a quienes se atrevan a invadirlo. Puede convocar altoloides, los enormes ofidios mekaniloides.

POLER KAMRUS
Esta osa polar es sierva de Leviathan. Es uno de los replicoides Maverick más fuertes y se esconde en el gigantesco cuerpo de Rushing Crow.

PHOENIX MAGNION
Es un maestro del hipnotismo, que emplea para que sus rivales tengan alucinaciones... ¡y salgan corriendo!

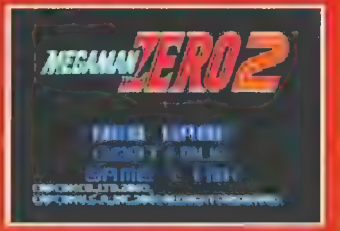
PANTER FLAUCLAWS
Los rápidos movimientos de Panter confunden a su rival. Cuando es el momento para dar el golpe de gracia, lanza una descarga eléctrica de 100 millones de voltios.

KUWAGUST ANCHUS
Kuwagust, oficial del ejército de fuego de Harupuia, es como un muro de piedra, casi imposible de derribar.

BURBLE HEKELOT
Burble, el centinela armado del bosque Mistério, es implacable y no hace prisioneros.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

MENÚ PRINCIPAL
En la pantalla de inicio, pulsa START para abrir el Main Menu (menú principal). Usa el Panel de Control para resaltar la opción que desees y, a continuación, pulsa START o el Botón A.



- New Game (nueva partida): inicia una partida.
- Continue (continuar): al seleccionar esta opción se abre un menú. Selecciona una partida guardada para retomarla desde el punto en que la grabaste.
- Game Link: combate codo a codo con un amigo. Consulta las páginas 81 y 82 si quieres configurar el Modo Multijugador.

MISSION SELECT (SELECCIONAR MISIÓN)
En esta pantalla, la Comandancia te da tu siguiente misión. Colócate en el centro de la pantalla y habla con el Comandante para recogerla (puedes saltarte las misiones que ya hayas completado).

CONTROLES PREDETERMINADOS (TIPO A)

START
- Comienza la partida (omite la película).
- Abre la pantalla secundaria.

PANEL DE CONTROL
- Resalta las opciones del menú.
- ⬅/➡ Mueve a Zero.
- ⬆/⬇ Sirve para subir escaleras.
- ⬆ Sirve para hablar/entrar por puertas.

BOTÓN A: SALTO
- Confirma la selección.
- Salto.

BOTÓN B: PRINCIPAL
- Cancela la selección.
- Ataque.
- Usa el arma secundaria (mantén pulsado el Botón R y pulsa el B).

BOTÓN L: APRESURARSE
- Sirve para apresurarse.
- Accede a la lista de ciberelfos en la pantalla secundaria.

BOTÓN R: ARMA SECUNDARIA
- Usa el arma secundaria (mantenga pulsado el Botón R y pulsa el B).

SELECT: No se usa.

OPCIONES: CÓMO CONFIGURAR LOS CONTROLES

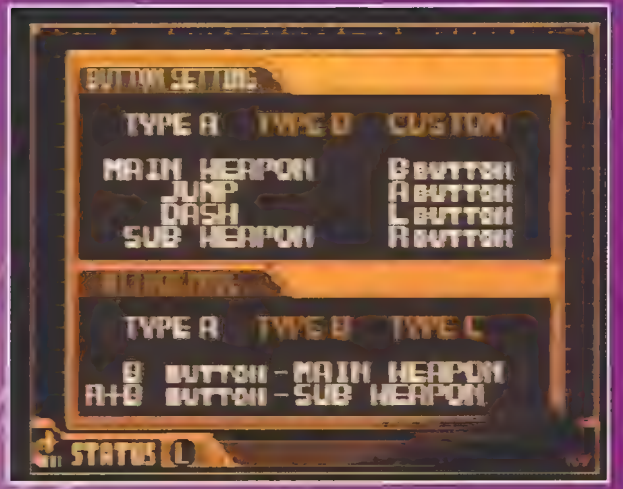
Durante la partida, pulsa START para abrir la pantalla secundaria (consulta la página 74) y, a continuación, pulsa el Botón R.

En la pantalla Option Mode (opciones) puedes cambiar los controles de Attack (ataque), Jump (salto) y Sub Weapon (arma secundaria) seleccionando Type A (tipo A), Type B (tipo B) o Custom (personalizado).

CÓMO USAR LAS ARMAS SECUNDARIAS

Tipo A: pulsa el botón de armas secundarias, y luego el principal.
Tipo B: pulsa solo el botón de arma secundaria.
Personalizado: pulsa un instante el botón de arma secundaria para ponerlo en modo ON (activado) y, a continuación, pulsa el botón principal. Pulsa de nuevo el botón de arma secundaria para ponerlo en modo OFF (desactivado).

MEGAMAN ZERO 2



PANTALLA SECUNDARIA

Pulsa START durante la partida para abrir la pantalla secundaria. A continuación tienes un esquema de lo que podrás ver. Para usar cada objeto dependiendo de cuál sea, tienes varios métodos: pulsa ⬆/⬇ en el Panel de Control para resaltar el objeto, a continuación el Botón A, y por último ⬅/➡ para cambiar la configuración; otra opción es resaltarlo y pulsar el Botón A para usarlo o bien pulsa el Botón L o el Botón R para acceder a un menú secundario. Para acceder a Option Mode (opciones), pulsa el Botón R.

1 Vidas restantes
2 Nivel: S, A, B, C, D, E o F (primer nivel)
3 Nivel de energía (empieza cibercritos para alcanzar el valor máximo)
4 Arma principal (elige una: pulsa el Botón A y a continuación ⬅/➡ para cambiarla)
5 Arma Secundaria (elige una: pulsa el Botón A y a continuación ⬅/➡ para cambiarla)
6 Ventana de mensajes
7 Tiempo total de juego
8 Cristales de energía (consulta la página 80)
9 Nombre en clave (consulta la página 82)

MOVIMIENTOS

ATAQUE NORMAL
- Pulsa el botón principal para disparar el arma que lleves en ese momento.

ATAQUE EN CARGA
- Después de satisfacer diversos requisitos y obtener mejoras podrás ejecutar un ataque en carga pulsando el botón principal y manteniéndolo pulsado brevemente.
- A medida que avances en el juego descubrirás nuevas armas y habilidades.

SALTO
- Pulsa el botón de salto.
- Cuanto más tiempo lo mantengas pulsado, más alto saltará.
- Pulsa el Panel de Control ⬅/➡ para dirigirte a donde quieras en medio del salto.
- Cuando estés saltando o rebotando contra la pared, presiona el botón de apresurarse para llegar más lejos.

APRESURARSE
- Pulsa el botón de apresurarse para darte una carrera.
- También puedes hacerlo pulsando rápidamente dos veces ⬅/➡ en el Panel de Control.

REBOTAR CONTRA LA PARED
- Cuando estés cerca de una pared, pulsa el botón de salto para rebotar contra ella.

SUBIR ESCALERAS
- Acércate a una escalera y pulsa ⬆/⬇ en el Panel de Control para subirla o bajarla.
- Pulsa el botón de salto para soltarte de la escalera.

ARMAS SECUNDARIAS

BUSTER SHOT (ATAQUE CONTUNDENTE)

- El Buster Shot es una eficaz arma de corto alcance. Es un modelo más antiguo del arma de mano que emplea la Resistencia, mejorado cuando se obtiene el Sable Z.
- Zero cuenta con el Buster Shot desde el comienzo de cada misión. Cuando se recarga libera un poderoso ataque.

Z SABER (SABLE Z)

- Zero recibió esta espada durante su último combate.
- Aunque es el arma secundaria más destructiva, todo puede cuadrar en los combates cuerpo a cuerpo. Tienes que atacar en el momento adecuado.
- Cuando se recarga, el Z Saber puede ejecutar bizarros movimientos especiales de EX Skill (ex habilidades) y cualquier cargo.

CHAIN ROD (CETRO CADENA)

- Cargalo cree esta nueva arma y podrá ser de utilidad en diversas cargas.
- Atrapa a los enemigos y los objetos para atraerlos hacia ti y golpearlos mientras estén en el techo.

SHIELD BOOMERANG (ESCUDO BUMERÁN)

- Con esta arma puedes protegerte momentáneamente de los proyectiles de energía que lo disparen los enemigos.
- Se puede recargar durante la primera misión. Cuando esté cargado, puedes arrojarlo a tu lado y recuperarlo cuando vuelva.

FORMAS Y EX-HABILIDADES

FORM (FORMA)

Al final de cada misión, Zero se verá fortalecido de repente por una habilidad especial latente. La forma, cuando la controles podrás valerte de sus poderes ofensivos y defensivos y su velocidad para combatir contra el villano.

Accede a la pantalla secundaria y usa el Panel de Control para seleccionar una forma. A continuación pulsa el Botón A para adoptar dicha forma.

EX SKILL (EX-HABILIDAD)

Si has alcanzado el nivel S o A cuando derrotes al villano, podrás robarle su ex-habilidad. Desde ese momento podrás utilizarla (tras atacar a cierto tipo de enemigo) con el movimiento especial para arrebatarle algo a otro villano.

Las ex-habilidades tienen efecto cuando están equipadas con un Element Chip (chip de elemento) (consulta la página 80).

OBJETOS ESPECIALES

Sin los objetos especiales te verás incapaz de completar tus misiones. Los adquieres al derrotar enemigos. Consulta el mapa para localizarlos y pasa por encima de ellos para cogerlos.

- Life Energy (energía vital): recupera tu energía en dosis pequeñas, grandes y extra grandes (que te recuperan por completo). Si ya tienes lleno el nivel de energía, las dosis que recojas quedarán almacenadas en el Sub Tank (tanque secundario).
- Energy Crystal (EC, cristal de energía): La fuente de energía de los replicadores vital para el crecimiento de los cibereltos. Los cristales pequeños les hacen crecer hasta 4, los grandes hasta 16.
- Z Panel (panel Z): incrementa las vidas restantes en 1 (hasta un máximo de 9).
- Element Chip (chip de elemento): se obtiene al derrotar a ciertos villanos, y entran en acción durante los ataques cargados.
- Sub Tank (tanque secundario): Almacena la energía sobrante. Selecciona uno en la pantalla secundaria para recuperar tu energía.
- Cyber Elf Box (caja de cibereltos): Rómpelas para liberar a los cibereltos.

CIBERELFOS

Los cibereltos son famosos por su capacidad para aparecer justo cuando Zero está en apuros. Un programa único creado especialmente para ayudarte en diversas situaciones les invoca. Hay cibereltos escondidos por todas las misiones, y también pueden aparecer en ciertas circunstancias. Puede que algunos necesiten tiempo para crecer antes de que puedas aprovechar sus habilidades.

CÓMO USAR LOS CIBERELFOS

- Primero habla con Dei en la base de la Resistencia y descárgate los datos de los cibereltos en la pantalla secundaria. A continuación debes hacer lo siguiente.
- Una vez en la pantalla secundaria, pulsa el Panel de Control ⬆/⬇ para seleccionar el icono de los cibereltos.
- Pulsa ⬅/➡ para seleccionar a uno de los cibereltos. Al hacerlo podrás ver su nombre, sus características especiales y unas líneas de diálogo en la ventana de mensajes.
- Pulsa el Botón A para usar el que hayas seleccionado.

CÓMO GRABAR LAS PARTIDAS

Cada vez que quieras grabar la partida, dirígete a la base de la Resistencia y habla con Ciel. Cuando te pregunte "Do you want to save?" (¿Quieres grabar la partida?), selecciona Yes (sí). Al hacerlo, quedarán grabados tu localización actual, tu número total de ciberelfos y la configuración del mando. Puedes grabar hasta seis partidas; si quieres grabar otra más, tendrás que borrar una antigua.

- AVISO: SI APAGAS LA CONSOLA O SACAS EL CARTUCHO MIENTRAS ESTÉS GRABANDO LA PARTIDA, PERDERÁS LOS DATOS.

Cuando derrotas a un villano y acabas una misión, se abre la pantalla Result (resultados). En ella verás tu puntuación y te darán un Code Name (nombre en clave) basado en lo bien que lo hayas hecho.

- Mission (misión): indica tu eficiencia en general (entre 1 y 20 puntos).
- Clear Time (tiempo empleado): indica lo rápido que has acabado la misión (entre 1 y 20 puntos).
- Enemy Count (número de enemigos): indica cuántos enemigos has derrotado (entre 1 y 15 puntos).
- Damage (daño): indica los daños que has sufrido (entre 1 y 15 puntos).
- Retry (intentos): cuantos menos intentos hayas empleado, mejor (entre 1 y 15 puntos).
- Elf (elfos): el tiempo de elfos que no hayas usado te añade 15 puntos, mientras que el que hayas empleado te los resta.
- Level (nivel): puntuación general de todas las misiones que has acabado hasta el momento.
- Code Name (nombre en clave): tu posición según las armas que hayas empleado y lo que hayas hecho durante la misión. En la primera, tu nombre en clave es "WARRIOR".
- Message Window (ventana de mensajes): muestra las formas y ex-habilidades que has ganado hasta el momento.

DESAFÍOS PARA DOS JUGADORES

¡Participa en este vertiginoso juego de acción con tus amigos! Los ganadores reciben cristales de energía (y ojo, a los perdedores se les resta energía).

1. Asegúrate de que está configurado para dos jugadores (consulta la página 60).
2. Ambos jugadores deben seleccionar Game Link en el menú principal y pulsar START o el Botón A.
3. Una vez en la pantalla de selección de modo, uno de los jugadores puede elegir un modo de juego y luego pulsar START o el Botón A.
4. A continuación ambos jugadores cargan sus datos (incluidos los cristales de energía obtenidos en combates anteriores).
5. Desde la pantalla secundaria de Communications (comunicaciones), cada uno de los jugadores elige sus propias formas, armas y elementos.
6. Pulsa START. Y cuando tu oponente también esté preparado, ¡que empiece la pelea!

OPCIONES PARA DOS JUGADORES

- Time Attack (contrarreloj): se sitúa un objetivo en algún lugar de la fase. Después de tres intentos, gana el jugador que haya tardado menos en llegar a dicho objetivo.
- Enemy Battle (combate contra enemigos): derrota al mayor número de enemigos del generador antes de que se acabe el tiempo. ¡El que derrote a más gana!
- Get Item (conseguir objetos): recoge el mayor número de objetos del mapa antes de que se acabe el tiempo y ganarás.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ
DE LANGAGE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

DRUGS
LES
DROGUES

FEAR
LA PEUR

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU
SEXUEL

VIOLENCE
LA
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:
Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.